NES-BA-ESP-2

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

BASEBALL

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

*Este video juego solo puede ser utilizado con el NES-Versión Española (modelo : NESE-001)

Gracias por elegir el cartucho "Baseball" de Nintendo Entertainment System.™

OBJETO DEL JUEGO / DESCRIPCION
Juega 9 entradas de la máxima competición liguera de beisbol con unos gráficos en 3-D tremendamente realistas, que introducen una perspectiva de juego tanto a vista de pájaro como cercana. Elige tu equipo, y comienza a jugar contra la máquina o contra un amigo - para conseguir el doble de diversión. Tú controlas el bate. La velocidad del lanzamiento. Los golpes, las carreras. ¡Incluso podrás escuchar el rugido de la multitud al conseguir una carrera!

Lee atentamente este manual de instrucciones para asegurarte una manejo correcto de tu nuevo juego, y después guárdalo para futuras consultas.

1. PRECAUCIONES

1) Este es un cartucho de alta precisión. No lo guardes en lugares muy fríos o muy calientes. No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.

2) No toques las conexiones ni permitas que se humedezcan o ensucien, ya que podría provocar el mal funcionamiento del cartucho.

3) No lo limpies con bencina, alcohol, aguarrás u otros disolventes similares.

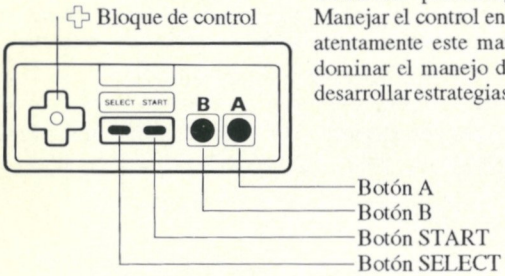
Nota: En interés de la mejora del producto, los diseños y especificaciones de Nintendo Entertainment System están sujetos a cambio sin previa notificación.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.

2. *NOMBRES DE LAS PARTES DEL CONTROL E INSTRUCCIONES DE OPERACION*

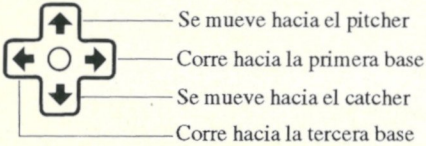
Control 1
Control 2

Control 1 - para juegos de 1 jugador
Control 2 - para el segundo jugador en juegos de 2 jugadores
Manejar el control en este juego es bastante complicado. Lee atentamente este manual de instrucciones y practica hasta dominar el manejo del control. Utiliza la imaginación para desarrollar estrategias que te permitan derrotar a tu adversario.

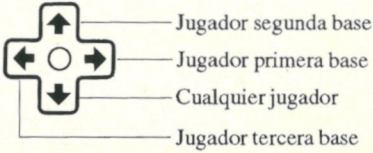


[Bloque de control]

• Movimiento del bateador



• Movimiento del jugador



Botón A

1) El bateador mueve el bate. (Pulsa solamente el botón A.)

2) Un jugador volverá a su base. (Selecciona el jugador con el ✚ bloque de control, y pulsa el botón A.)

* Si sueltas el botón A mientras el bateador mueve el bate, éste se detendrá en la posición en que se encuentre.

Botón B

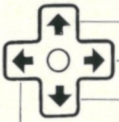
Este botón se utiliza para hacer que avancen los jugadores (Selecciona los jugadores con el ✚ bloque de control, y pulsa el botón B.)

Utilízalo para robar bases, y para los distintos tipos de juegos.

CUANDO TE ENCUENTRES EN EL CAMPO:

(Se maneja desde el momento en que se lanza la bola hasta que el bateador la golpea.)

Lanzamiento
(✚ Bloque de control)
• Tipo de lanzamiento
(lanzamiento mano derecha)

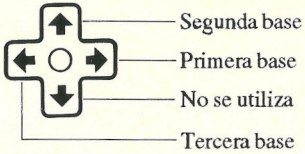


Botón A
• El pitcher lanza la bola
(Se lanzará el tipo de bola indicado por el ✚ bloque de control. Si no pulsas el ✚ bloque de control, el lanzamiento será directo y a velocidad media.)

Lanzamiento con truco:

✚ Bloque de control

Decide hacia qué base vas a efectuar el lanzamiento.



Botón B

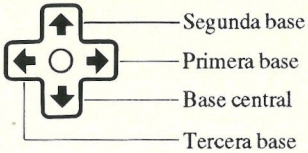
Púlsalo para lanzar. (El lanzamiento irá dirigido hacia la base señalada por el ✚ bloque de control.)

* Si no pulsas el ✚ bloque de control, el lanzamiento irá dirigido hacia la base más cercana en la que se encuentre un jugador.

Recogiendo la pelota:

✚ Bloque de control

Decide hacia qué base se lanza la bola.

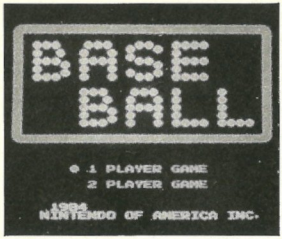


Botones A o B

El jugador lanza la bola hacia la base señalada por el ✚ bloque de control.

* Si no pulsas el ✚ bloque de control, el lanzamiento irá dirigido hacia la primera base.

* Si no quieres intentar robar una base, el catcher devolverá automáticamente la bola al pitcher después del lanzamiento.



Botón SELECT

Si pulsas este botón, se moverá la bola (⊛). Colócala junto al tipo de juego al que desees jugar.

Botón START

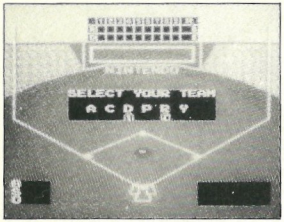
Si pulsas este botón, jugarás al juego elegido con el botón SELECT; pero antes tendrás que elegir equipo.

Pausa:

Si quieres interrumpir el juego en medio de un partido, pulsa el botón START. Oirás el sonido de pausa y el juego se detendrá. Vuelve a pulsar START cuando quieras seguir jugando. El juego continuará desde donde lo dejaste.

Cómo elegir tu equipo

Opción de 1 jugador (sólo se utiliza el control 1)

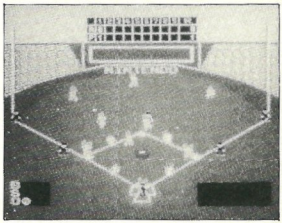


Si seleccionas la opción de 1 jugador y pulsas el botón START, aparecerá una pantalla como la que se muestra a la izquierda.

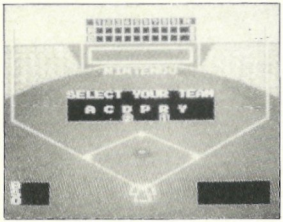
- Mueve el símbolo ⇧ a izquierda y derecha con el ✚ bloque de control y colócalo junto a la inicial del equipo que quieras.
- Pulsa el botón A para comenzar a jugar.

* En la opción de 1 jugador, juegas contra la computadora (⌂).

* El primer equipo en batear se decide automáticamente.



Opción de 2 jugadores (se utilizan el control 1 y el 2, y compites contra un amigo)



Si seleccionas la opción d 2 jugadores y pulsas el botón START, aparecerá una pantalla como la que se muestra a la izquierda. En la opción de 2 jugadores, el control 1 lanza primero.

- Mueve los selectores de equipo a izquierda y derecha (el control 1 es ⓪ y el control 2 es ②) con el bloque de control y colócalos junto a las iniciales de los equipos que quieras.
- Pulsa el botón A (en los dos controles) para comenzar a jugar.

3. COMO JUGAR

Si utilizas el control de un modo inteligente, puedes obtener una gran variedad de golpes.

- Robar bases (dobles y triples robos)
- Golpear y correr
- Lanzamientos fuertes
- Lanzamientos pasados
- **Lanzamientos de carrera**

Elimina al bateador con una combinación de lanzamientos.

- Bola rápida
- Bola normal
- Bola curvada
- Bola lenta
- Bola con efecto

¡Ten cuidado con el robo de bases! Haz que el jugador salga de la base, y entonces no le des tiempo a que llegue a la siguiente.

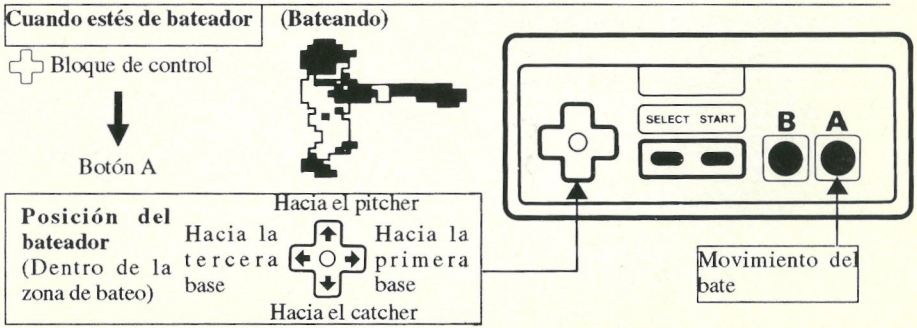
Movimiento del jugador

(Tras 2 outs)
Todos los jugadores intentarán correr hasta la siguiente base en cada lanzamiento.
(Si no te encuentras en la situación de 2 outs)
Sólo correrán los jugadores que se vean obligados a abandonar su base.
Los jugadores se encuentran en todo momento preparados para echar a correr tras un lanzamiento.

* No se podrá lanzar mientras el pitcher y el catcher estén comunicándose.
* Los jugadores que estén situados en el campo comenzarán a correr automáticamente después de un lanzamiento.
* Si un marcador refleja 10 o más carreras en una entrada, sólo aparecerá un dígito en el marcador, pero el número real de carreras se añadirá a la puntuación del juego.
* **El control del lanzamiento bacia la base es el mismo que en las carreras ordinarias.**

* Si un jugador no alcanza la siguiente base, puede ser eliminado lanzando la bola hacia la base donde se encontraba. Sin embargo, una vez que la bola haya vuelto al pitcher el jugador estará seguro.
* Cuando falle el bateador después de dos lanzamientos, es un strike out.
* Ocasionalmente, los jugadores de campo pueden desaparecer temporalmente de la pantalla. No significa que el juego funcione mal.

UNA GUIA RAPIDA PARA EL MANEJO DE LOS CONTROLES

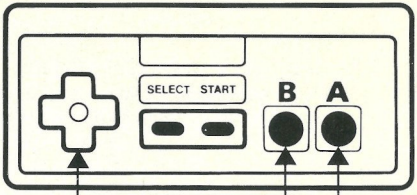


Cuando estés de bateador **(corriendo hacia la base)**

Bloque de control

Botón B

Botón A



Qué corredor

Segunda base

Tercera base

Primera base

Todas las bases

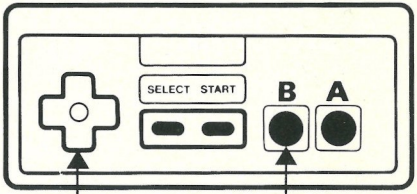
Avanzar hasta la siguiente base

Volver a la base

Cuando estés de bateador **(robando bases)**

Bloque de control

Botón B



Qué corredor

Segunda base

Tercera base

Primera base

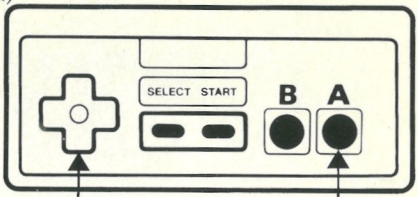
Todas las bases

Robar una base

Lanzamiento **(lanzamiento con la mano derecha)**

Bloque de control

Botón A



Tipo de bola

Bola efecto con

Bola lenta

Bola alta

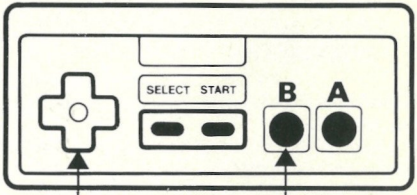
Bola rápida

Lanzamiento *

Lanzamiento **(con efecto)**

Bloque de control

Botón B



Base hacia la que lanzar

Segunda base

Tercera base

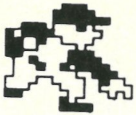
Primera base

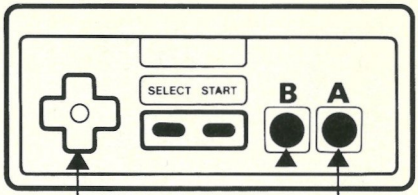
Lanzamiento *

Lanzamiento **(para intentar dejar fuera de su base a los jugadores)**

Bloque de control

Botones A o B





Segunda base

Base hacia la que lanzar

Tercera base

Primera base

Base principal

Lanzamiento *

* NOTAS PARA DEJAR FUERA A UN JUGADOR:

Cuando un jugador esté corriendo hacia la base central:
El catcher no ha cubierto la base central cuando captura un lanzamiento.
Pulsa el brazo inferior del ✢ bloque de control, y pulsa una vez el botón de lanzamiento. El catcher dejará fuera al jugador.

Cuando un jugador situado en una base captura la bola:
Si un jugador se encuentra a una cierta distancia de la base, el jugador contrario situado en esa base le perseguirá para intentar que no llegue hasta la siguiente.

Si el jugador situado en una base ya tiene la bola:
Vuelve a pulsar el ✢ bloque de control hacia esa base. El jugador situado en ella perseguirá al jugador contrario para intentar que no llegue hasta la siguiente.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

MEMO

MEMO

Y A 20819

Nintendo®

Distribuidor exclusivo para España

SPACO, S. A.

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8
POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS
28760 MADRID. SPAIN
TEL: 8036625

PRINTED IN JAPAN